revista digital

Edição 07

ARKADE

www.arkade.com.br

PREVIEW

RED DEAD REDEMPTION

REVIEW

BAYONETTA

ISSN 2175 - 4071

DARKSIDERS

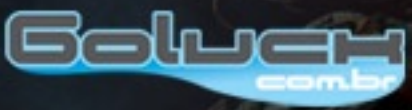
ASSUMA O PAPEL DE UM CAVALEIRO DO APOCALIPSE

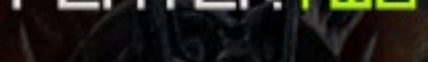
E, AINDA:

- PS3: ARMY OF TWO: THE 40TH DAY
- PC: ALAN WAKE
- WII: SUPER MARIO GALAXY 2

O RETORNO DO 3D

PARCEIROS





QUER SER PARCEIRO DA ARKADE ? ENTRE EM CONTATO PELO EMAIL

CONTATO@ARKADE.COM.BR

Editor Chefe:
Raphael Castro

Equipe Editorial:
Eduardo Mello
Vitor Rossi Castro
Robson Acir Kawiski

Design/Ilustração
Erick Drefahl
Felipe Zimmermann

Redação/Revisão:
Fábio Torres

Colaboradores:
Alan Ignácio
Eduardo Feliz
Ubirajara Padilha
Yuri Al'Hanati

Ano novo, revista nova

No final de 2009, saímos para as férias com o nosso quadro branco cheio de anotações, com ideias de novas colunas e mudanças, muitas sugeridas por leitores e algumas por nós mesmos. Decidimos então que era hora de reformatar algumas partes da revista e, após discussões e reformulações, trazemos a vocês uma nova versão da revista Arkade. As principais mudanças foram a retirada da coluna GameDev, a fusão das colunas Clássicos e Retrô (afinal, os jogos retrô não deixam de ser clássicos), mudanças pequenas em algumas colunas e também a inauguração de duas novas seções: a **Networks**, que falará sobre jogos, demos e DLCs nas principais redes de games e a **Celular**, sobre jogos em telefonia móvel. A coluna Online também foi removida, agora classificaremos os jogos online simplesmente como reviews. Esperamos, com essas mudanças, poder trazer a vocês leitores muito mais games de uma forma mais organizada. Continuem participando, acessando o blog, comentando posts, sugerindo matérias e colunas, pois, como eu havia escrito na primeira edição, vocês fazem parte da nossa equipe.

Raphael Castro

Revista Arkade- Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

ZERO ÁRVORES FORAM CORTADAS PARA A PUBLICAÇÃO DESTA REVISTA.
EMPRESA VERDE - RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE.

SUMÁRIO

Cartas

Variedades

Personagem do mês
Solid Snake

Bitbox
O retorno do 3D

Reviews
Bayonetta
Army of Two: The 40th Day
Darksiders

Networks

Clássicos
Alex Kidd in Miracle World

Previews
Alan Wake
Red Dead Redemption
Mario Galaxy 2

Geek Stuff

Celular
Real Football Manager 2010

Consciência
Fontes de energia limpas

Army of Two: The 40th Day

Bayonetta

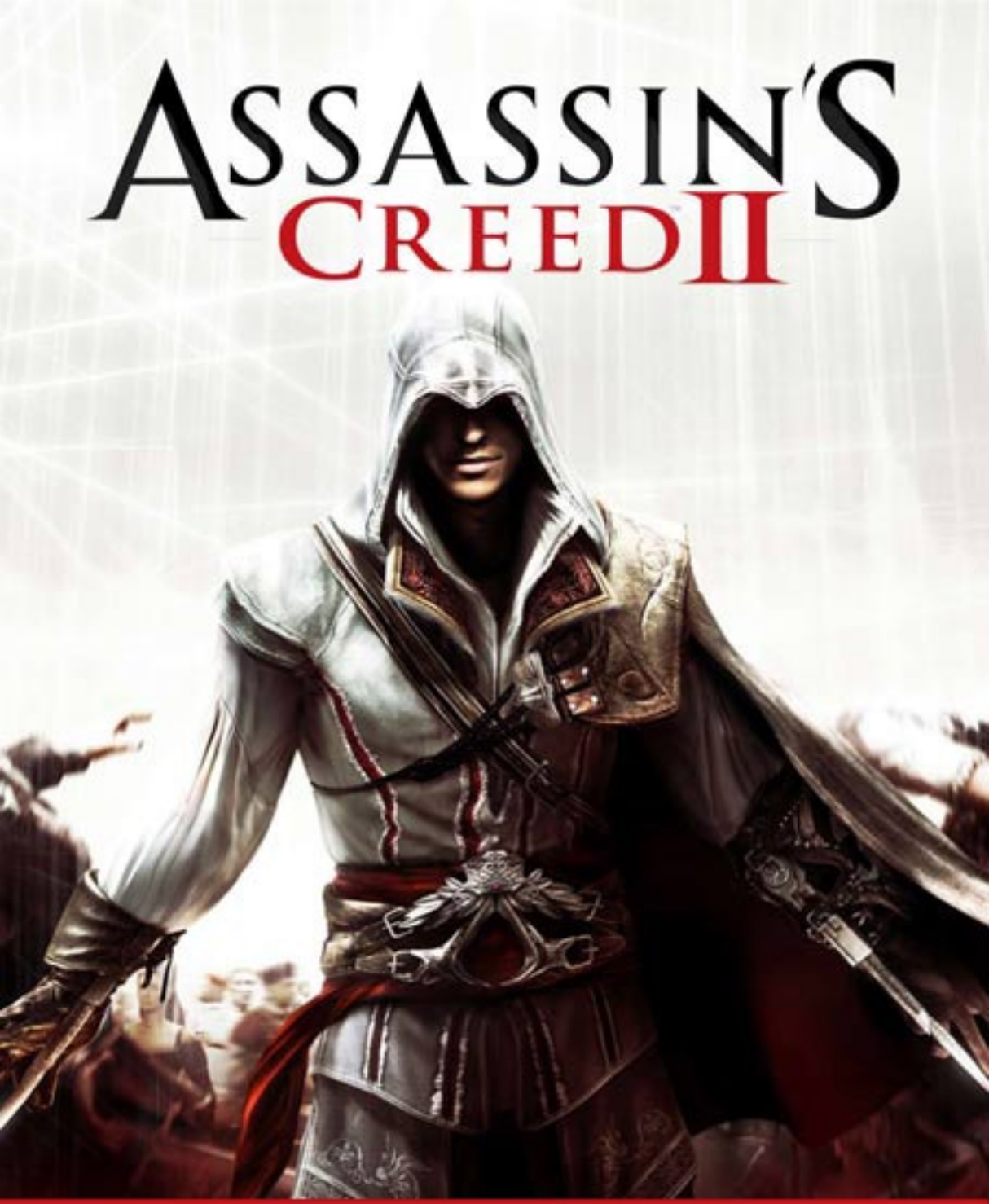
Super Mario Galaxy 2

Darksiders

Alan Wake

Red Dead Redemption

ASSASSIN'S CREED II



UBISOFT

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO: NC games

CARTAS

COLABORADORES

Caras, o projeto de vocês é maravilhoso. Gostaria de parabenizar toda a staff por essa revista de ótima qualidade, pelas matérias muito bem elaboradas, pela leitura online revolucionária, etc. Adorei, e virei leitor assíduo. Aguardem cartas e até mesmo matérias que pretendo escrever pra vocês analisarem. Quem sabe, esse gamer aqui também não se torne um integrante dessa equipe?
Adler S.

Arkade: Valeu pelos elogios, Adler. Para os interessados em enviar textos para a Arkade, mandem seus textos para o seguinte endereço de email: contato@arkade.com.br. Quem sabe seu texto não aparece no blog ou mesmo na revista.

ASSINATURA

Olá, gostaria de saber se é possivel me incluirem em sua lista de assinantes virtuais e que me enviassem para este email a edição mensal da revista, é possivel? **Alexandre M.**

Arkade: Olá, Alexandre. Para receber as novas edições da revista Arkade, você deve colocar seu email no campo "Assine" no site da revista (revistaarkade.com.br). Assim, todo dia 20 você receberá o nosso informativo, com o link da nova edição.

COMMAND & CONQUER

Olá sou um grande fã da Arkade, não perco nenhuma edição desde o seu lançamento nessa ultima edição eu adorei a matéria sobre Just Cause 2, eu tenho o Just Cause 1 e não vejo a hora do 2 sair, mas para ficar melhor ainda vocês poderiam fazer uma reportagem sobre a série Command & Conquer que conquistou muitas pessoas ao redor do mundo e eu aposto que no Brasil também, e eu admito sou um fã de carteirinha da série.
Rafael Boselli

Arkade: Adoramos a sua ideia, Rafael, e em breve faremos uma matéria sobre a série Command & Conquer no nosso blog, fique ligado.

NOSTÁLGICO

Gostaria de parabenizá-los pela excelente matéria na coluna Retrô, sobre Rock Roll Racing. Que saudade dos tempos que eu e meus amigos ficavamos por horas à fio disputando o controle do sempre lembrando Super NES! Vida longa à esse guerreiro! **Leandro X.**

Arkade: Realmente, Leandro, Rock n' Roll Racing é um dos melhores games de corrida de todos os tempos. Fique ligado que nas próximas edições da Arkade haverão muito mais excelentes games clássicos.

Envie sua carta para **contato@arkade.com.br**
Se preferir, comente no nosso blog em **arkade.com.br**
Siga-nos no twitter: **twitter.com/revistaarkade**

CURIOSIDADE

Carmageddon, game onde o objetivo do jogador era atropelar pessoas, só pôde ser lançado no Reino Unido com os pedestres sendo substituidos por zumbis. Na versão indiana, as vacas tiveram que ser removidas.

EASTER EGGS

Ninja no Google Reader
Na página do Google Reader aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **b**, **a**. Ao final do comando um ninja irá aparecer na lateral do seu reader. Para remover o efeito é só repetir o comando.

JOGOS EM FLASH - FIRST PERSON TETRIS

Todo mundo já jogou Tetris. A peça vem, você gira a peça e a encaixa no lugar que bem entender. Agora, e se fosse o contrário? First Person Tetris (firstpersontetris.com) abre uma janela com uma televisão antiga e um NES a sua frente, com Tetris ligado. Os controles são simples e óbvios: as setas movem a peça, enter faz a peça descer, espaço gira a tela... Peraí, a tela? Sim. Ao invés de girar a peça, apertar espaço faz a tela em volta da peça mudar de posição. O conceito é interessante, mas cuidado: as chances de você ficar com uma dor de cabeça e/ou tontura são grandes.

CULTURA: THE GODFATHER - THE COPPOLA RESTORATION

Uma das maiores sagas cinematográficas de todos os tempos, O Poderoso Chefão ganhou uma versão remasterizada e digitalizada em DVD e Blu-ray, obra de uma equipe especializada em restauração de filmes. Agora, se você não sabe do que estamos falando, você provavelmente viveu os últimos 40 anos dentro de uma caverna. O Poderoso Chefão conta a história da família Corleone, inicialmente liderada por Vito Corleone (Marlon Brando) e, depois, Michael Corleone (Al Pacino). O primeiro filme da trilogia, considerado o segundo maior filme de todos os tempos pelo IMDb mostra a decadência das tradicionais famílias da mafia ítalo-americana, que vão perdendo espaço para o capitalismo e o tráfico de drogas. É no primeiro filme que Michael, o introvertido filho caçula do "Padrinho" Vito e herói de guerra, começa a assumir os assuntos da família. Na sequência, vemos Michael e a família Corleone em Las Vegas, onde passam a dominar o ramo dos cassinos. No entanto, Michael e Kay, sua esposa, acabam se desentendendo, o que os leva a se divorciarem. Já no terceiro filme, vemos um Michael cada vez mais emotivo e menos racional. Como é de praxe, o box também traz dois discos repletos de extras, como minidocumentários e curta-metragens baseados no mundo de O Poderoso Chefão.

PERSONAGEM DO MÊS

Solid Snake

O homem da bandana mais famosa do mundo dos games é o nosso personagem do mês. Esqueça as faixinhas vermelhas e minúsculas de Stallone em Rambo ou Robert De Niro em Franco Atirador. Solid Snake usa a verdadeira bandana aumentadora de testa azul-marinha, sua marca registrada ao longo das séries do jogo Metal Gear.

Snake, como é chamado por seus superiores, é um espião e mercenário, mas é bem sabido pelos assíduos jogadores da série, que ele é apenas um peão no jogo sórdido e imperialista do Tio Sam. Como soldado, talvez seja o personagem de videogame mais enganado da história. Suas pretensas missões sempre revelam-se artifícios ou disfarces para verdades mais aterrorizantes e planos megalomaníacos de dominação mundial.

O que pouca gente sabe é que a série de jogos Metal Gear teve seu lançamento em 1987, para consoles como NES, PC e os extintos Commodore 64 e MSX2. O personagem de Snake era uma composição de astros de filmes de ação que faziam sucesso na época, tendo inclusive seu nome parecido com o de Snake Plisken, o personagem de Kurt Russel no filme Fuga de Nova York. Conforme a série foi se aperfeiçoando, seu idealizador Hideo Kujima repaginou o personagem para acrescentar-lhe originalidade.

A gênese de Snake por si só é uma história. O espião é um clone de Big Boss, líder do grupo de mercenários FOXHOUND e protagonista de Metal Gear 3: Snake Eater. Foi criado no projeto Les Enfants Terribles com mais dois irmãos: Liquid Snake e Solidus Snake, este último eleito presidente dos Estados Unidos sob o nome de George Sears. A família toda é um problema só, e eventualmente todos se confrontam em uma porradaria e tiroteio de dar gosto. E você achando que os Gracie eram violentos.

Uma última curiosidade sobre Solid Snake: No jogo Metal Gear Solid 2, ele atua como um personagem não jogável que auxilia o protagonista Raiden a resgatar o presidente dos Estados Unidos de terroristas. No jogo ele usa o codinome de Iroquois Pliskin. Iroquois é uma palavra indígena norte-americana que significa "Cobra Negra" e seu sobrenome Pliskin é uma referência clara a Snake Plisken, mostrando que mesmo reinventado, o personagem não nega suas origens.•

O RETORNO DO 3D

Depois de alguns anos em "hibernação", a tecnologia 3D voltou à tona em 2009, principalmente nas salas de cinema. Visto como o principal trunfo do cinema contra a pirataria, as salas com tecnologia 3D se popularizaram. E isto não é só: televisores 3D estão previstos para chegar no mercado já em 2010 e até mesmo os videogames já estão se preparando para a tecnologia em três dimensões.

A HISTÓRIA DO 3D

As primeiras experiências com imagens em três dimensões aconteceram em 1840, com o inglês Sir Charles Wheatstone. Pouco tempo depois, em 1853, o alemão Wilhelm Rollmann inventou o primeiro método de captura de imagens anaglifas, que necessitam dos óculos anaglifos (aqueles com uma lente vermelha e outra azul) para criar o efeito 3D. Existem registros de que visualizadores de fotografias 3D não-anaglifas já existiam alguns anos depois, por volta das décadas de 1860 e 1870.

Ambas técnicas alcançaram fama por volta da década de 1950, quando virou moda utilizar imagens anaglifas em quadrinhos, pinturas e até mesmo filmes. No entanto, sua precária qualidade com o tempo acabou prejudicando a popularização do 3D. Durante os anos 1980, aconteceu outra tentativa de resgate do 3D, principalmente por meio de simples filmes e máquinas fotográficas. Entretanto, novamente a baixa qualidade dos equipamentos e da tecnologia sabotou o crescimento do 3D.

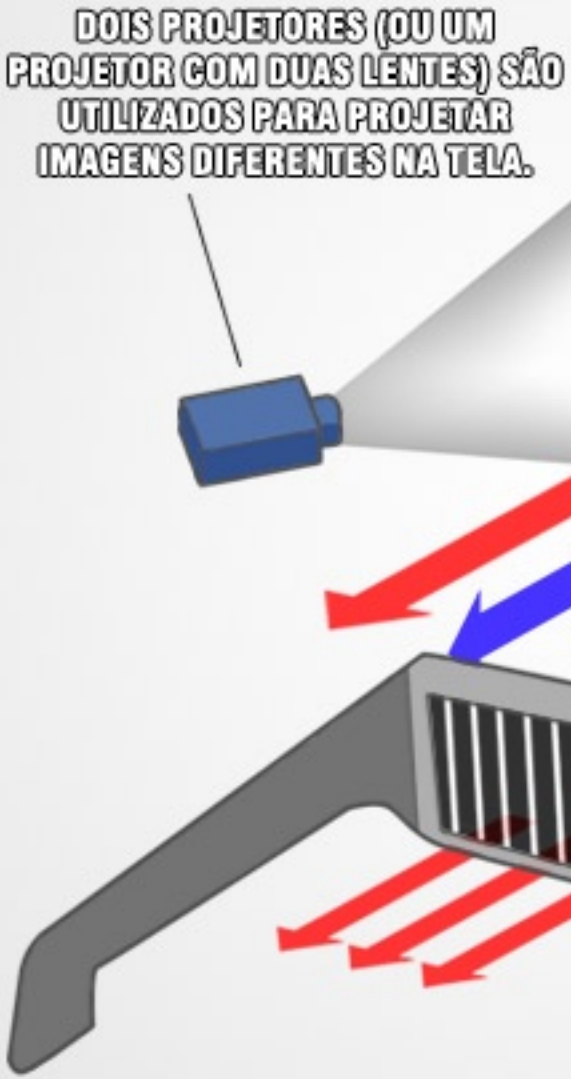
Contudo, nos anos 2000, com tecnologias e equipamentos muito mais avançados, a tecnologia 3D está tendo seu terceiro e, aparentemente, definitivo revival, graças aos cinemas, televisores e videogames em 3D.

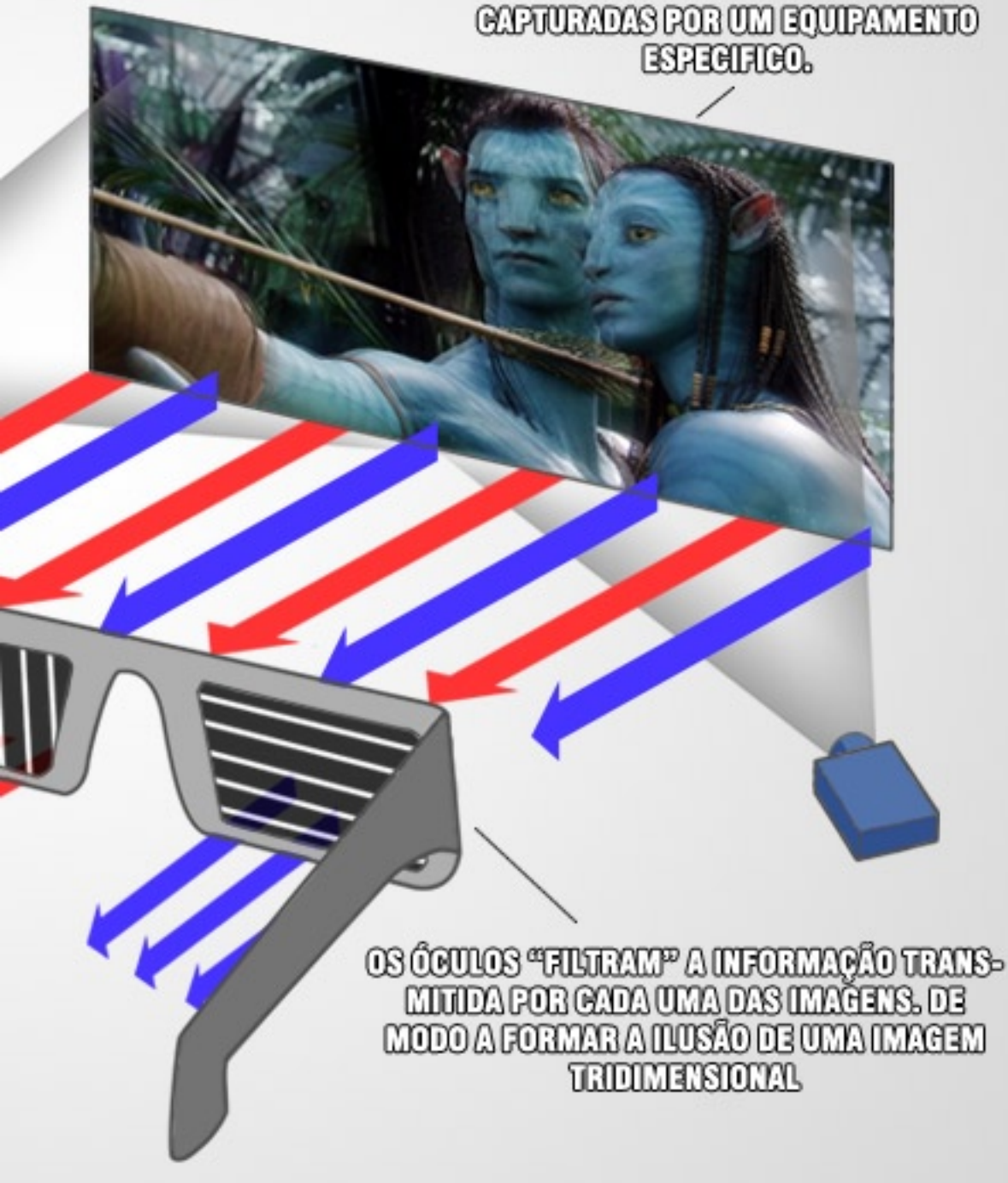
COMO FUNCIONA ?

A tecnologia 3D na verdade é uma grande ilusão. Sim, não se trata de algo real e sim uma "peça" que é pregada na sua mente. A imagem em três dimensões é gerada por um efeito chamado estereoscopia. Parece complicado, mas não é: trata-se apenas da projeção de duas imagens da mesma cena, só que de pontos de vista ligeiramente diferentes. Com auxílio de lentes especiais, seu cérebro funde as duas imagens em apenas uma e, nesse processo, obtém informações quanto à profundidade, distância, posição e tamanho dos objetos, gerando uma ilusão de visão em 3D.

Para que isso seja possível, no entanto, a captação dessas imagens não é feita de uma forma qualquer. Lembre-se que o efeito 3D é composto por duas imagens projetadas em pontos distintos. Logo, na captação, devem ser filmadas duas imagens ao mesmo tempo. Essa correção de enquadramento é feita, em tempo real, por softwares específicos, que reduzem as oscilações na imagem, deixando a composição mais realista.

A câmera estereoscópica simula a visão humana: as lentes são postas a 6 centímetros de distância, pois essa é a distância média entre os olhos de uma pessoa. Ainda são calculados zoom, foco, abertura, enquadramento (que deve ser o mesmo pras duas lentes) e o ângulo relativo entre elas.




AS IMAGENS DEVEM SER PREVIAMENTE CAPTURADAS POR UM EQUIPAMENTO ESPECIFICO.
OS ÓCULOS "FILTRAM" A INFORMAÇÃO TRANSMITIDA POR CADA UMA DAS IMAGENS. DE MODO A FORMAR A ILUSÃO DE UMA IMAGEM TRIDIMENSIONAL

CINEMA 3D

O cinema tem tudo para ser o grande beneficiado deste revival da tecnologia 3D. No Brasil, as salas de cinema chegaram a receber 250 milhões de espectadores anualmente na década de 70, mas, com a popularização e expansão da TV e, posteriormente, do home video nos anos 90, este número chegou a cair para 70 milhões. No início dos anos 2000, no entanto, a situação começou a se reverter, chegando a marca dos 100 milhões.

Com os filmes em 3D, a tendência é que este número aumente mais ainda, pois a pirataria e as televisões populares de hoje em dia não possibilitam este tipo de tecnologia. Se algum engraçadinho tentar filmar as imagens de uma sessão em 3D, ele conseguirá apenas borrões coloridos na tela, pois somente os óculos especiais conseguem criar o efeito.

No Brasil, a primeira sala que possuía a tecnologia foi inaugurada em São Paulo em 2006, juntamente com a estreia do filme "A Casa Monstro". Hoje, já são mais de 100 salas com projetores 3D espalhadas por todo o país, além dos dois cinemas IMAX do país, um em São Paulo e outro em Curitiba. Para quem ainda não conhece a tecnologia, o IMAX é a melhor opção disponível atualmente para aproveitar uma sala de cinema com uma tela até 6 vezes maior, som de alta qualidade e filmes tanto em 3D quanto em 2D.

TELEVISÃO 3D

O próximo passo na popularização da tecnologia 3D será as televisões. Na recente International Consumer Eletronics Show (CES), realizada entre 7 e 10 de janeiro, a Panasonic anunciou a primeira televisão Full HD com tecnologia 3D que fará inclusive com que imagens em 2D se tornem tridimensionais.

O aparelho também já trará os famosos óculos 3D, mas nada daqueles óculos com lentes azul e vermelhas. Os novos televisores trarão lentes de cristal líquido, que possuem sensores infravermelhos que permitem que os óculos se conectem sem fio com seu televisor ou display. Os óculos com lentes de cristal líquido são chamados óculos ativos, pois eles alternam os dois conjuntos de imagens que formam o 3D a velocidades incríveis, diminuindo a quantidade de informação que a TV tem que processar.

GAMES 3D

A terceira mídia responsável pelo "boom" do 3D neste novo século é o videogame, que aproveitam o impulso dado pelos televisores 3D. Em janeiro de 2009, a Nvidia, famosa por seus potentes processadores gráficos, lançou o 3D Vision, um óculos feito para games em 3D. O acessório é uma combinação de óculos sem fio de alta tecnologia com softwares avançados para transformar praticamente qualquer jogo em 3D estereoscópico. Também é possível assistir filmes e fotos digitais em 3D com qualidade enorme. No entanto, para poder usufruir do 3D Vision, o gamer precisa de uma placa de vídeo e um monitor compatíveis com o equipamento.

Agora, em 2010, a Sony já se pronunciou a respeito da tecnologia 3D e lançará duas atualizações de firmware para o PlayStation 3: a primeira capacitará o console a rodar todos os jogos já lançados e os futuros lançamentos com gráficos tridimensionais, e a segunda possibilitará ao dono do PS3 ver filmes em Blu-Ray também com gráficos 3D.

Já é a terceira vez que a tecnologia 3D retorna para o nosso cotidiano e desta vez parece ser para valer. Pelo menos nos cinemas, já vemos uma grande quantidade de filmes feitos com o uso desta tecnologia: Up!, Avatar, Os Fantasmas de Scrooge, o ainda inédito Alice no País das Maravilhas, entre outros. Os televisores e os videogames também não devem deixar por menos, com duas grandes empresas (Panasonic pras TVs, Sony para os games) já se mobilizando em prol desta tecnologia. Vai valer a pena? Não sabemos, mas 2010 promete esclarecer muitas de nossas dúvidas em relação ao retorno do 3D.•

Imagine comprar um jogo de corrida e pilotar um carro de verdade.

Consulte o regulamento. Cert. Aut. CAIXA n.º 6-0950/2009.

A cada **R$ 80,00** em compras de games, artigos de informática, eletrônicos, suprimentos, livros, CDs, DVDs e papelaria, concorra a **Peugeots 207** e **laptops**.

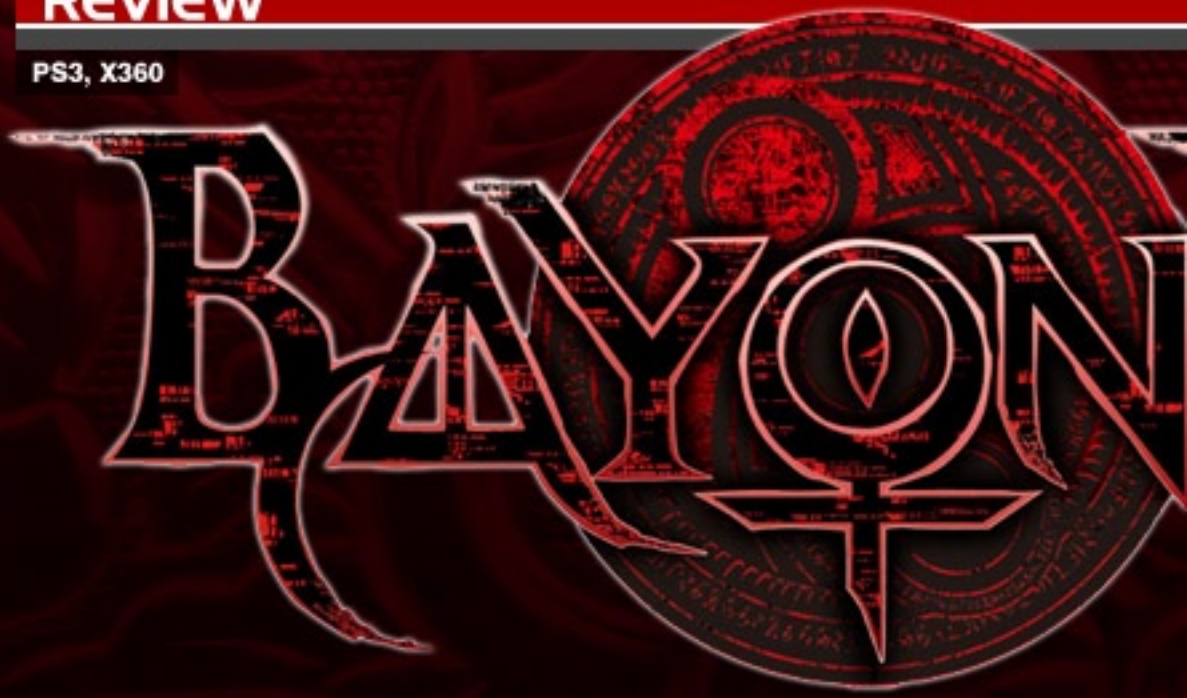
www.livrariascuritiba.com.br
Telelivros: 41 3330 5191

Livrarias Curitiba

Livrarias Catarinense

Livrarias Porto

PS3, X360



MAIS UMA OBRA-PRIMA?

MESMO COM BONS GRÁFICOS E UM DESENVOLVEDOR DE RENOME, BAYONETTA MESCLA ALTOS E BAIXOS

Hideki Kamiya é um homem com vários grandes jogos em seu currículo: Devil May Cry, Okami e Viewtiful Joe, são alguns deles. Mesmo assim, seu último trabalho, Bayonetta é um jogo polêmico, graças a sua beleza gráfica, humor não muito sutil e estilo J-Pop (Pop japonês), o que pode afastar o jogador ocidental.

Bayonetta segue a história das Umbran Witches e dos Lumen Sages, duas facções que viviam harmoniosamente até entrarem em guerra. É aí que entra Bayonetta, a Bruxa que dá nome ao jogo. 500 anos depois, ela acorda, sem memórias sobre quem ela é ou o que aconteceu. Ela vai até Vigrid, uma cidade europeia inventada para o jogo, onde ela enfrenta diversos seres angelicais. A partir daí, ela começa sua busca pela verdade.

Bayonetta é diferente de muitos heróis e heroínas dos jogos de ação, pois, além de constantemente não se levar a sério, ela é capaz de realizar os mais diversos combos, graças a possibilidade de equipar armas não apenas em suas mãos, como

AYONETTA

Ação, 1 jogador

também em seus pés e até mesmo usar seu cabelo como arma. Bayonetta ainda pode invocar os demônios de Inferno (uma espécie de divindade que protege as Umbran Witches), que são muito úteis, principalmente nas lutas contra os chefões.

Tantas possibilidades e armas ainda são complementadas pela jogabilidade, que tem seus pontos altos e baixos. As armas podem ser trocadas de posição durante as batalhas, os combos são fáceis, independente das armas equipadas e ainda existem botões específicos para desviar dos ataques adversários (aliás, quando você consegue desviar com sucesso, você pode iniciar o "Witch Time", a versão de Bayonetta do bullet time). Mesmo assim, ainda há trechos do jogo que se assemelham a um button smasher dos mais clássicos, não precisando de muita estratégia ou conhecimento para poder bater nos inimigos.

Tanto cenários quanto personagens são muito bem modelados e detalhados. Um aspecto curioso do jogo são os anéis que a bruxa coleciona durante a aventura. Seriam os anéis uma homenagem a Sonic, maior criação da Sega? A caracterização dos personagens também é bem executada. As dublagens encaixam bem, principalmente a da própria Bayonetta. Aliás, o som do jogo possui dois extremos: os efeitos sonoros são bons, mas as músicas irritam demais. Todas são inspiradas no J-Pop, que nada mais é que um pop extremamente irritante e repetitivo. Porque não uma música mais épica?

BAYONETTA

Apesar de ter seus pontos positivos, Bayonetta passa longe da perfeição. A história do jogo é fraca e um pouco confusa. O potencial para uma grande história está lá, mas ele é mal executado, criando uma trama falha e com buracos. A parte gráfica também consegue ter defeitos. A versão para PS3 é a principal afetada por isso, pois os gráficos em geral são bastante inferiores aos da versão para Xbox 360, além da versão para PS3 contar com irritantes e incessantes lags durante parte do jogo. Outro fator que irritará o gamer hardcore: tudo é muito "glamuroso". Bayonetta é capaz de parar uma batalha no meio para fazer danças e desfilar enquanto mata seus inimigos.

Se você tem um Xbox 360, este é um jogo que vale a pena jogar. Se você tem um PS3, bem, vá em frente. Mas saiba que será necessária uma paciência de monge budista em ambos casos, principalmente pela música irritante e as danças da bruxa. Mesmo assim, Bayonetta é um bom jogo e uma boa maneira de começar o ano de 2010.·

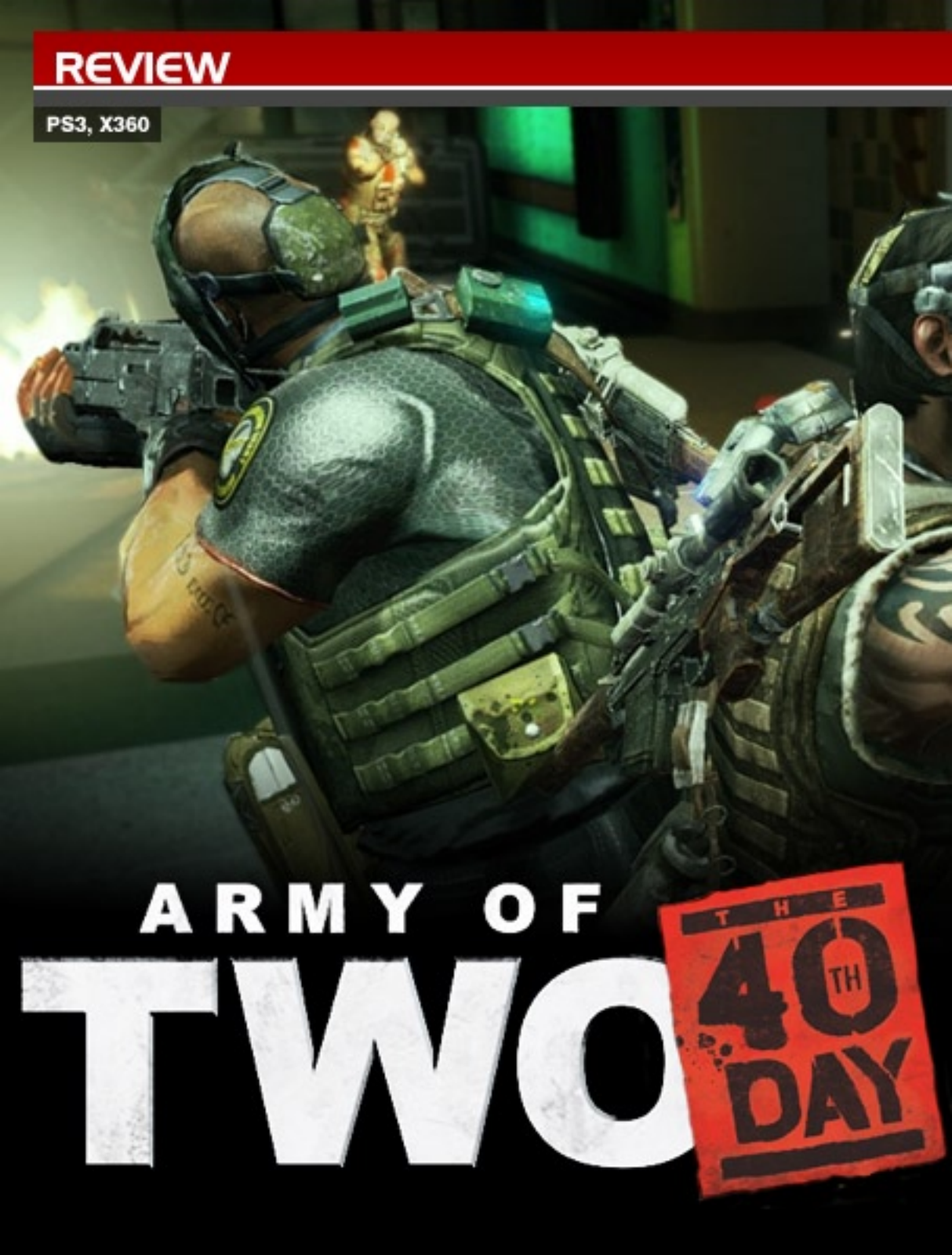
Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★☆☆

Nota Final: 78

REVIEW

PS3, X360



Ação, 2 jogadores

BATER E CORRER EM XANGAI

SEM UMA GRANDE HISTÓRIA, MAS COM MUITA AÇÃO, THE 40TH DAY É UM DOS JOGOS MAIS DIVERTIDOS DE JANEIRO

Se games fossem filmes, Army of Two: The 40th Day estaria junto com os filmes de ação e de guerra, tipo aqueles que passam no Domingo Maior. O motivo? The 40th Day é um jogo de ação repleto de explosões, situações diversas e um roteiro que deixa a desejar.

O jogo é a sequência direta de Army of Two, lançado em 2008 para PS3 e Xbox 360. Ao contrário do original, que se passava em vários lugares e vários anos, The 40th Day dura alguns poucos dias e se passa exclusivamente em Xangai, que está sendo destruída por mísseis, bombas e todo e qualquer tipo de explosivo. Porquê? Não sabemos. Salem e Rios, o "exército de dois", estão na cidade para uma missão aparentemente simples, mas ao completar o objetivo, Xangai vira um inferno e os dois têm que sair vivos da cidade.

Como dito antes, o ponto alto do jogo é a ação. Não há momentos de enrolação, nem falatório, portanto, esteja você sozinho ou com um amigo (via multiplayer local ou online) saiba que não vão faltar

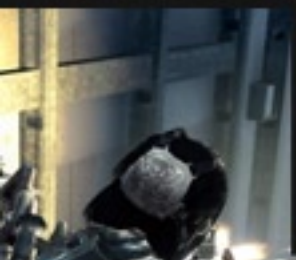
tiros e explosões. A jogabilidade foi melhorada, principalmente o sistema Aggro, que indica qual dos dois jogadores está atraindo mais a atenção dos inimigos enquanto o outro jogador pode avançar para uma posição melhor, surpreendendo os inimigos que outrora estavam focados em seu parceiro. The 40th Day também traz algumas adições interessantes, como uma "rendição falsa" e um sistema de moralidade, que julga se você é um mercenário "bonzinho" ou nervoso. Mesmo com estas boas novidades, o modo campanha é relativamente curto, podendo ser finalizado em 6 horas.

Outra adição bem vinda foi o sistema de customização de uniforme e armas. Você pode modificar quase tudo: símbolos, estampas, itens. Dentro do jogo, existe uma loja, onde você pode comprar silenciadores, cartuchos extras de munição, baionetas e até mesmo armas. No entanto, mesmo com muitas opções, você possui uma restrição: a arma secundária necessariamente terá que ser uma das três pistolas oferecidas pelo jogo.

A inteligência artificial do jogo peca bastante. Baseada em extremismos, é normal os inimigos simplesmente te ignorarem se seu parceiro (humano ou virtual) for mais "perigoso" ou então seu companheiro conseguir nocautear quatro inimigos com um golpe só. Os inimigos também são capazes de uma "proeza": você os vê, eles o veem, mas os eles só atiram se você atirar primeiro. Parece divertido, mas beira à "burrice artificial" em determinados

pontos, o que chega a frustrar o jogador. O modo online, apesar de diversificado e divertido, pois coloca duplas de jogadores para se enfrentar, possui inúmeros lags, o que pode (vai) irritar todos que estiverem jogando.

Muita ação e um vasto sistema de customização de armas fazem de Army of Two: The 40th Day um dos jogos mais divertidos deste início de ano. Entretanto, não vá esperando uma grande história ou uma inteligência artificial elaborada. De resto, divirta-se!



Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★★
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★½

Nota Final: 70

PS3, X360

DARKSIDE

ENTRE ANJOS E DEMÔ

DARKSIDERS COLOCA O JOGADOR NO PAPEL DE UM CAVALEIRO D DURANTE A DESTRUIÇÃO DA TERRA. E ISTO É SÓ O COM

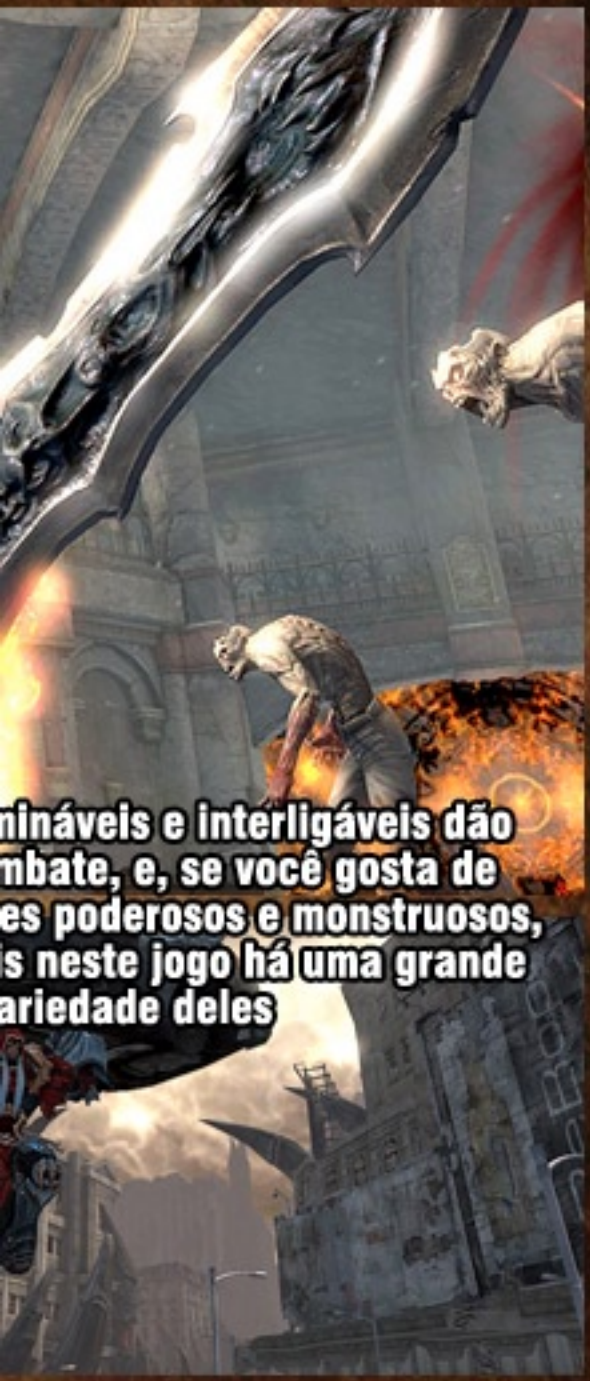
Publicado pela THQ, Darksiders já havia se mostrado um jogo interessante pelo material de pré-lançamento lançado no final de 2009. Agora, com o jogo em mãos, podemos experimentar este jogo que, mesmo após todo o hype, não deixou de impressionar.

Em Darksiders, o jogador assume o papel de War, um dos Quatro Cavaleiros do Apocalipse, que vem à Terra para dar fim ao mundo. Porém, War chega e percebe que o Apocalipse já começou antes do que deveria e uma batalha intensa entre anjos e demônios já se iniciou. O cavaleiro é julgado e condenado injustamente pelo início prematuro do Apocalipse. O herói então deve voltar à Terra para buscar respostas, descobrir quem começou antes o Apocalipse e porque ele foi culpado. A história é boa, misturando religião e fantasia, e vai ficando melhor conforme o jogo passa e os fatos vão se revelando.

Tanto no Playstation 3 quanto no Xbox 360, os gráficos são muito bons. Os personagens são detalhadamente modelados, desde os anjos de baixa categoria até os chefões mais intimidadores. O jogo tem um visual colorido e vivo, inspirado em quadrinhos dos anos 90, o que garante utilizar bem os trilhões de cores que sua TV de plasma suporta. O áudio também é bem feito, tanto os efeitos quanto a trilha sonora foram muito bem incorporados e a dublagem das vozes também segue a mesma linha. Destaque para a dublagem de Mark Hamill, o mesmo dublador do

DARKSIDERS
Ação, 1 jogador
RS™
ÔNIOS
O APOCALIPSE
EÇO!

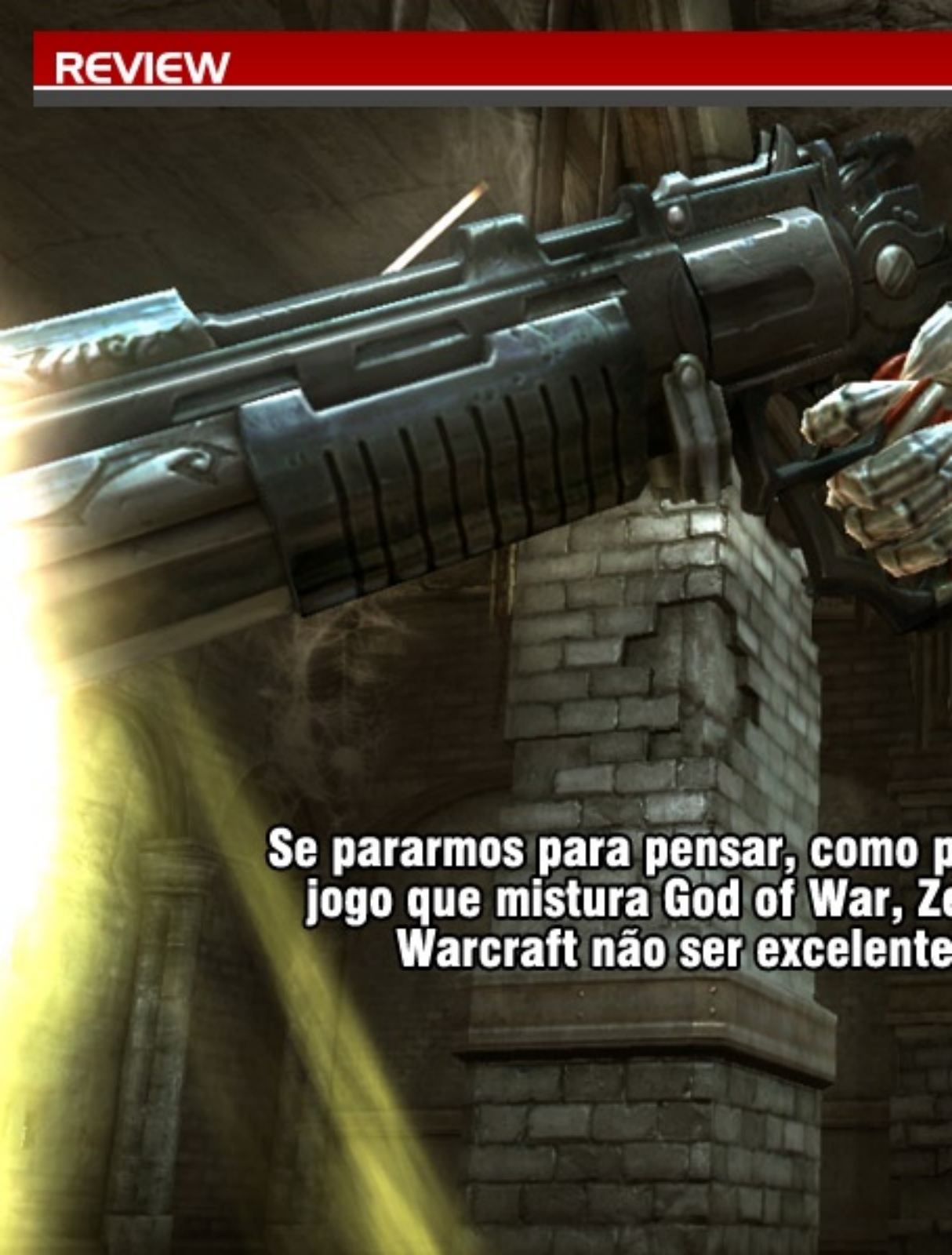
Combos intern
fluidez ao co
enfrentar chefõ
se prepare, poi
va



Coringa em Batman: Arkham Asylum. Em Darksiders, ele faz a voz do "The Watcher", um sarcástico demônio que acompanha o personagem principal.

As batalhas lembram muito God of War, com combos intermináveis e interligáveis que dão fluidez ao combate, e, se você gosta de enfrentar chefões poderosos e monstruosos, se prepare, pois neste jogo há uma grande variedade deles. Há também uma grande diversidade de ataques, o que pode deixar o jogador confuso no começo, mas nada que um pouco de paciência não resolva. Entretanto, os novatos sempre podem apelar ao button smashing, pois isso funciona muito bem em algumas partes. O combate tem sistema lock-on e os controles são ótimos quando se acostuma com eles. Além do combate normal, War ainda tem cenas de luta em seu cavalo chamado Ruin e também no ar. O cavaleiro ainda pode se transformar num demônio imenso muito parecido com um Balrog de O Senhor dos Anéis. Se você achava ele forte até essa hora, é aqui que ele se torna realmente MAU.

Os puzzles, totalmente ao estilo Zelda, são elaboradas dentro de uma certa linha de dificuldade: não são totalmente elementares, mas também não são dificeis ao ponto de deixar o jogador perdido. Durante o jogo War encontra itens e que o ajudam tanto nos puzzles quanto nas batalhas.


Se pararmos para pensar, como p
jogo que mistura God of War, Ze
Warcraft não ser excelente

ode um
elda e
?

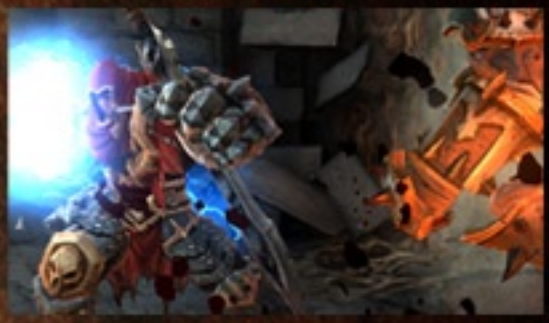
Além do gameplay ser um pouco confuso em algumas partes, o jogo possui alguns pequenos glitches, falhas na câmera e quedas de frame rates, principalmente na versão do Xbox 360, mas nada muito significativo e as vezes imperceptível. A questão que se pode levantar é que Darksiders incorporou muitas características de outros jogos e não inovou, mas se pararmos para pensar, como pode um jogo que mistura God of War, Zelda e Warcraft (notem as semelhanças entre War e Arthas) não ser excelente? Darksiders realmente não inova, mas os bons elementos de outros grandes títulos são utilizados de uma maneira muito sólida.

O jogo garante cerca de 15 horas de gameplay, mas pode chegar até a 20 ou mais se você gosta de explorar todos os extras, que não são poucos. Destaque para a Abyssal Armor, uma armadura composta de 10 pedaços escondidos pelo jogo, que deixa War quase imortal, e, ao contrário de God of War, você pode utilizá-la no modo hard - finalmente acharam uma utilidade para estes itens bônus.

Se você gostou de God of War e Zelda, mas achava o primeiro muito "esmaga-botões" e o segundo muito infantil, este jogo foi feito para você. Não hesite em comprar, ou pelo menos alugar este jogo, e faça você também sua contribuição com o apocalipse, você não se arrependerá!·

Recomendado Arkade

DARKSIDERS



Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★★

Nota Final: 90

QUER CONTEÚDO DIÁRIO SO

home equipe revista mídia dicionário contato

ARKADE
games / tecnologia / cultura

BUSCA

15 JAN 2010 BATMAN: ARKHAM ASYLUM GANHA EDIÇÃO ESPECIAL DE JOGO DO ANO

O jogo **Batman Arkham Asylum** ganhará uma **edição especial de Jogo do Ano** ainda neste início de ano.

Arkham Asylum foi muito elogiado em 2009, sendo considerado um dos melhores jogos de super-herói de todos os tempos. **A edição especial trará não somente o jogo, como também map packs**, tais como "Insane Night" e "Prey in the Darkness", e outros dois Challenge Maps: "Dem Bones" e "Crime Alley". Outra adição, mas esta não confirmada, é a presença do **Coringa como personagem jogável**, que era exclusivo dos Challenge Maps da versão para PS3.

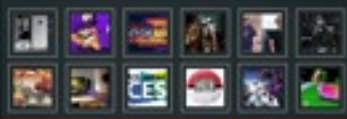
Ah, e para quem tem memória curta, **Batman: Arkham Asylum** foi eleito o **Melhor Jogo de Ação de 2009** pela **Revista Arkade**. Confira todos os vencedores na edição 6 da Revista clicando aqui.

(Via Destructoid)

REVISTA DIGITAL ARKADE

PROMOÇÃO AVATAR

POSTS RECENTES



CATEGORIAS

ACOMPANHE NOSSO BL

WWW.ARKADE.COM.B

BRE O MUNDO DOS GAMES ?

OG

R

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

SERIOUS SAM HD
LIVE

Lançado em 2001, Serious Sam conquistou muitos fãs com humor e ação. Agora, nove anos depois, a Majesco lança o remake do primeiro jogo, com gráficos melhorados, jogabilidade incrementada e mais alienígenas para você enfrentar. O jogo conta a história de "Serious" Sam Stone, o humano escolhido pelos Sirian (uma raça alienígena) para usar o Time Lock e voltar no tempo para destruir os Mentals, extraterrestres que querem destruir a raça humana. Serious Sam então é levado para o Egito Antigo e começa a explorar as pirâmides, de modo a acabar com os Mentals e encontrar um comunicador espacial que chamará reforços Sirians, que darão fim aos outros alienígenas. Serious Sam HD conta com multiplayer de até quatro pessoas e gráficos em alta definição.

MEGAMAN 9
LIVE/PSN/WII SHOP

Com Megaman 10 prestes a sair, nada melhor que aquecer as turbinas com a nona versão do jogo, que traz o criador do robô azul, Dr. Light, sendo acusado de causar uma rebelião de robôs, enquanto que Dr. Wily, seu rival, diz não ter relação com a rebelião, inclusive precisando de peças para construir robôs que combatam os de Light. Megaman então parte em busca da inocência do Dr. Light, desconfiado que tudo não passa de uma armação de Wily. Mantendo a tradição dos gráficos 8-bit, Megaman 9 coloca o herói frente a oito novos robôs, entre eles a primeira Robot-Master da série, a Splash Woman, que empunha um tridente e cujo canto pode controlar as criaturas do mar, e Concrete Man, uma espécie de "segunda versão" de um dos vilões mais clássicos da série, Guts Man.

FINAL FANTASY VIII
PSN

FFVIII tinha a missão mais ingrata de todos os Final Fantasies: suceder o clássico FFVII, tido por muitos como o melhor da série. Não importava o que acontecesse na oitava edição da série, gamers fatalmente ficariam desapontados. O que importa é que, se analisado isoladamente, Final Fantasy VIII é um bom RPG, com gráficos muito superiores a de outros jogos (ainda mais se levarmos em conta a época de seu lançamento original), ainda que possua vários altos e baixos - cada momento inesquecível é seguido por uma série de pequenos clichês e batalhas repetitivas, vistas em outros jogos. Final Fantasy VIII foi, por sinal, o jogo mais baixado pela PlayStation Network em Dezembro. Portanto, aproveite o resto das férias para baixar FFVIII e conferir mais este bom RPG da Square.

SHADOW COMPLEX
LIVE

Misturando plataforma com ação, Shadow Complex é um dos melhores jogos disponíveis na Live Arcade. Usando o modelo 2.5D (gráficos 3D com movimentos side-scrolling), o jogo traz a história de Jason Fleming, um habilidoso soldado cuja namorada desapareceu. Fleming então inicia uma jornada sem fim atrás de sua namorada, o que o leva a descobrir que um grupo revolucionário francês está planejando uma série de ataques terroristas por todo o país com o intuito de causar uma guerra civil. Inspirado em Super Metroid, Shadow Complex traz vários elementos de Metroid, tais como a munição ilimitada para a arma principal de Fleming e até mesmo um objetivo chamado "Jason Bailey", inspirado no código "Justin Bailey" de Metroid, que habilitava o biquini de Samus.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Muito antes de Sonic The Hedgehog ser o queridinho da Sega, a empresa possuía um mascote em forma de menino, com cabeça e orelhas de tamanho descomunal e costeletas de fazer inveja a Elvis Presley. Seu nome era Alex Kidd, e sua estréia na linha de jogos com seu nome se deu no longínquo (eletronicamente falando) ano de 1986. Alex Kidd In Miracle World foi lançado inicialmente no Japão, mas seu sucesso sem precedentes ao redor do mundo inspirou outros cinco jogos da série e colocou seu protagonista estampado nas caixas e consoles da Sega, tendo inclusive uma versão promocional do Master System III com o jogo na memória.

A trama do jogo vinha de maneira resumida no manual do usuário. Alex morava em um planeta chamado Aries, em uma espécie de mosteiro onde aprendeu uma arte marcial chamada Shellcore, que possibilitava quebrar pedras com a força de um soco. Até que um dia ele encontra um homem prestes a morrer que lhe faz a revelação dos perigos que a cidade de Radactian corria. Alex precisa então viajar até Miracle World e derrotar o que está ameaçando a tranquilidade de Radactian.

A variedade era o grande atrativo do jogo. Alex podia comprar diversos itens com o dinheiro que ia coletando, como sua inesquecível motoca e até um helicóptero. Seus inimigos também eram memoráveis, tanto por suas "caras de mão" quanto por suas partidas de janken (pedra, papel e tesoura), podendo ser auxiliadas com itens que possibilitavam adivinhar o que o adversário ia escolher. Com muitos bugs e uma trilha sonora que gruda na mente, Alex Kidd é até hoje lembrado como um dos melhore jogos de plataforma da Sega em sua época.•

X360, PC

MISTÉRIO EM BRIGHT FALLS

EM PRODUÇÃO HÁ QUASE CINCO ANOS, ALAN WAKE FINALMENTE DEVE SER LANÇADO EM 2010

Num mundo em que jogos de terror geralmente são sinônimos de zumbis, monstros e muita ação, Alan Wake, da Remedy Entertainment, vem como um fôlego novo para o gênero, resgatando os verdadeiros thrillers, recheados de mistérios e suspense.

O personagem-título do jogo é um escritor que está em busca de inspiração para seu novo livro. Ao chegar na cidade de Bright Falls, sua mulher, Alice, desaparece e Alan se vê no meio de um pesadelo: pouco a pouco seu último livro vai ganhando vida. O mais sombrio é que o escritor não lembra de tê-lo escrito, mesmo sabendo que a história é dele.

Alan Wake terá ênfase na dinâmica luz/sombra. Como toda a cidade de Bright Falls está tomada por uma força obscura, a luz será a principal aliada do escritor na hora de combater as criaturas que surgem no seu caminho. Mas também existirá o inverso: em uma das demos lançadas pela Remedy, Alan está fugindo de agentes do

ALAN WAKE

Lançamento: 2010

FBI dentro de uma floresta durante a noite. Portanto, ele tem que escapar dos feixes de luz das lanternas dos agentes, buscando sempre a escuridão. Em determinado momento, um dos policiais lança um rojão para o alto, revelando a localização de Alan, que tem que correr para se salvar, já que está sem armas.

A dinâmica luz/sombra também se faz presente no ciclo de tempo do jogo. Durante o dia, Alan pode conversar com as pessoas da cidade, conhecer e explorar um pouco mais o lugar. Aliás, o que o jogador fizer durante o dia pode alterar o cenário durante a noite, e vice-versa.

Em produção há quase cinco anos (seu primeiro vídeo surgiu na E3 de 2005), Alan Wake possui grandes expectativas e parece pronto para corresponder. Seus gráficos aparentam extrema beleza e realismo e a história promete envolver o jogador. Quem quiser conhecer os mistérios de Alan Wake deverá esperar, pois o jogo não possuia data fixa para lançamento até o fechamento desta edição, tudo que sabemos é que virá em 2010.•

Expectativa

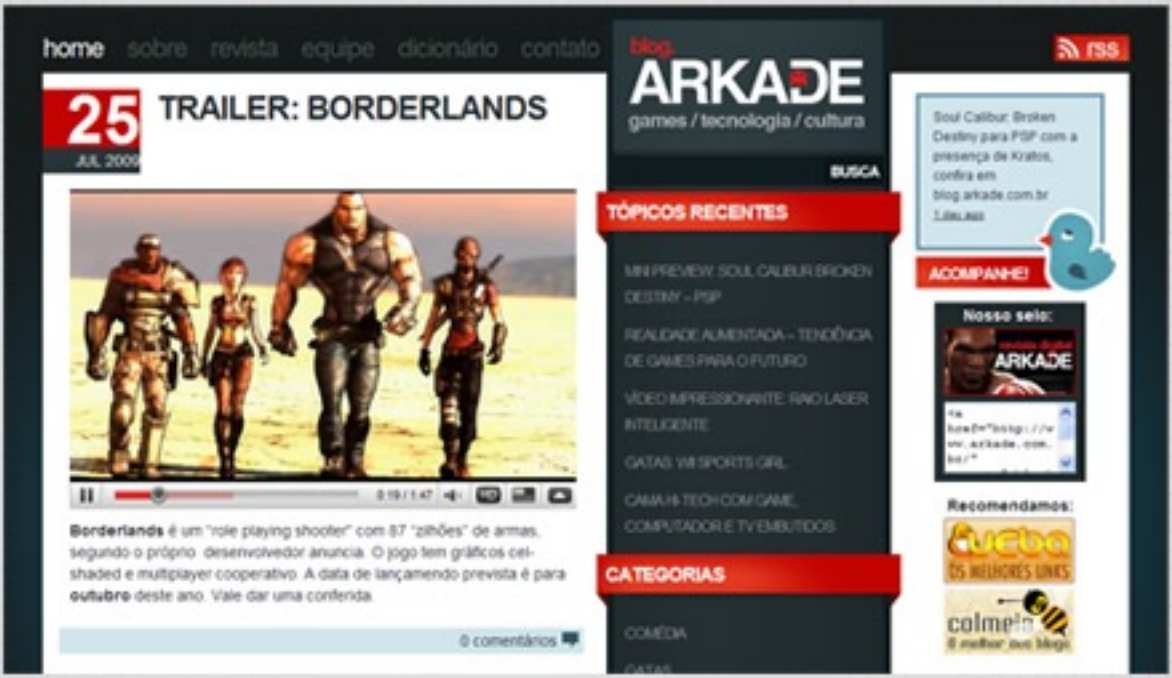
Média

QUER AJUDAR A ARKADE A CRESCER ?

RECOMENDE PARA SEUS SEGUIDORES NO twitter

ARKADE
@REVISTAARKADE

VEJA OS MELHORES VÍDEOS DE JOGOS



VISITE O NOSSO BLOG

WWW.ARKADE.COM.BR

blog ARKADE
games / tecnologia / cultura

PS3, X360

RED DEAD REDEMPTION™

GTA NO FAROESTE

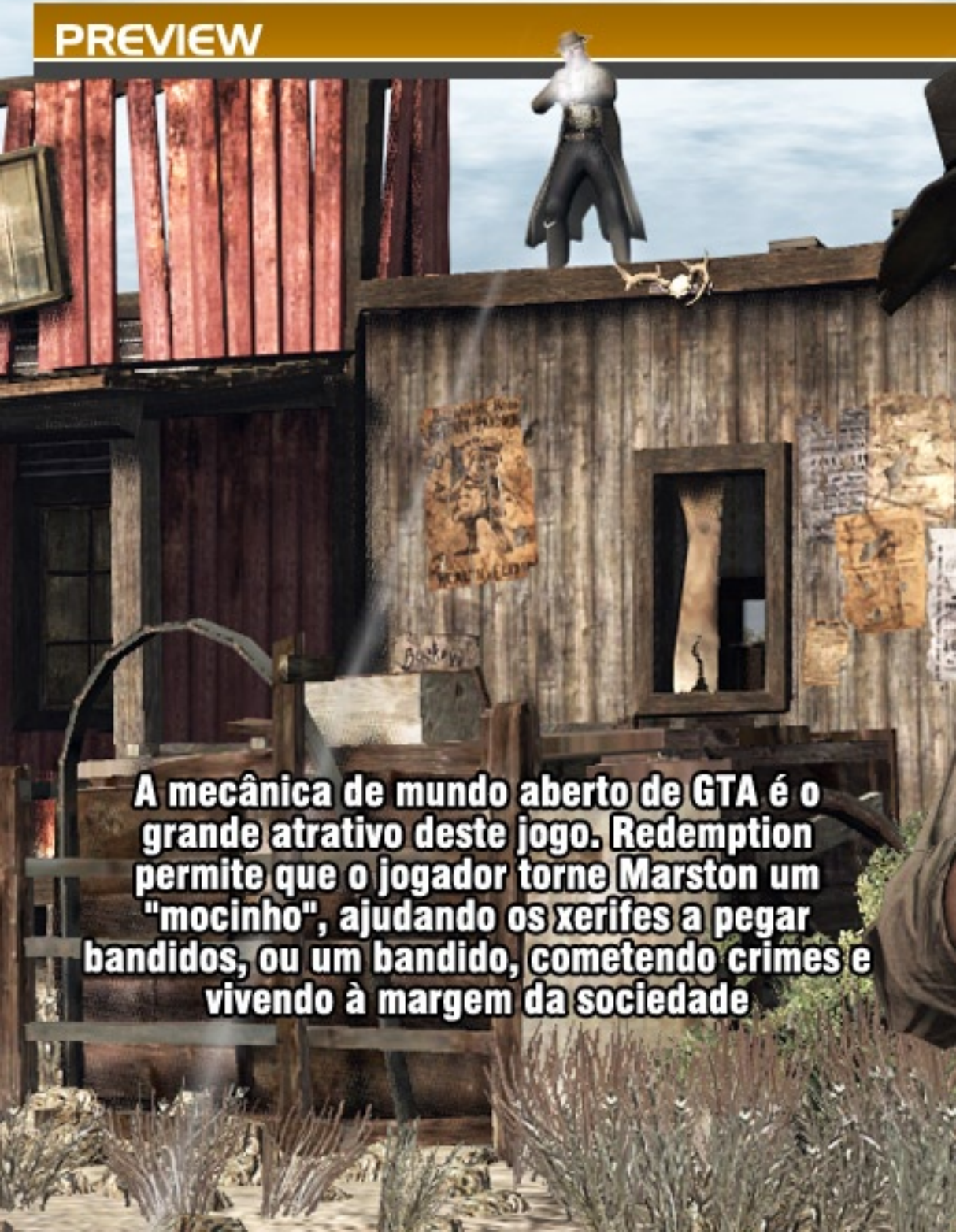
RED DEAD REDEMPTION PROMETE SER UM DOS JOGOS MAIS REALISTAS DA ROCKSTAR, SEM PERDER A ESSÊNCIA DE GTA

A Rockstar Games ficou conhecida graças à série Grand Theft Auto, um jogo de mundo aberto onde o jogador participa de diversos crimes e vivencia o submundo de diversas maneiras diferentes. Essa famosa fórmula agora é transplantada para o faroeste norte-americano em Red Dead Redemption, para PlayStation 3 e Xbox 360, que serve como sequência do jogo Red Dead Revolver, lançado em 2004 para PS2 e Xbox.

Passado no ano de 1908, Redemption tem como protagonista John Marston, um pistoleiro que é enviado para a fronteira dos Estados Unidos e México em busca do paradeiro de Bill Williamson, um ex-companheiro de gangue. Além disso, Marston também se envolve nos eventos que antecedem a Revolução Mexicana de 1910 ao encontrar um grupo de revolucionários mexicanos e ajudá-los a enfrentar o exército do país. A Revolução Mexicana foi uma guerra civil liderada por Francisco I. Madero contra o general autocrata Porfirio Díaz.

REDEMPTION

Lançamento: 27/04/2010



A mecânica de mundo aberto de GTA é o grande atrativo deste jogo. Redemption permite que o jogador torne Marston um "mocinho", ajudando os xerifes a pegar bandidos, ou um bandido, cometendo crimes e vivendo à margem da sociedade

A mecânica de mundo aberto de GTA é o grande atrativo deste jogo. Redemption permite que o jogador torne Marston um "mocinho", ajudando os xerifes a pegar bandidos, ou um bandido, cometendo crimes e vivendo à margem da sociedade. Apesar das missões da história principal e das inúmeras side-quests, a liberdade de ação será a principal característica de Red Dead Redemption. Um exemplo é quando você ver um ladrão escapando da delegacia. Você pode recapturá-lo e devolvê-lo para o delegado, você pode matá-lo e receber a recompensa, você pode fazer nada ou então pode atirar no próprio delegado e roubar seus pertences.

Obviamente, existe um sistema que impede o jogador de causar o caos generalizado. Cometa muitos crimes e você aparecerá na lista dos mais procurados, inclusive com uma recompensa sobre sua cabeça. Fique muito tempo na lista e outros ladrões o desafiarão para um duelo.

Um ponto de destaque do jogo será o realismo dos cenários. A Rockstar está tendo um cuidado todo especial com eles, de modo que Redemption seja possivelmente o jogo mais realista da empresa. São três grandes territórios, todos com inúmeros detalhes, desde a vegetação até às roupas usadas pelos moradores. Cada território possui cidades únicas, grandes vales e crevasses (uma espécie de "rachadura") abertas no solo.

RED DEAD REDEMPTION

Desde um pequeno vídeo mostrado no lançamento do Playstation 3, muitos fãs ficaram na expectativa de um grande jogo de faroeste e Red Dead Redemption promete corresponder com essa expectativa. Você poderá assumir o papel de John Marston e transformá-lo em um mocinho ou em um bandido no dia 27 de Abril, que é quando Red Dead Redemption chega às lojas.•

Wii

A EXPANSÃO DA GALÁXIA

SUPER MARIO GALAXY 2 TRARÁ NOVOS PLANETAS E O RETORNO DE YOSHI COMO PARCEIRO DO ENCANADOR

O primeiro Super Mario Galaxy surpreendeu até mesmo o mais otimista dos fãs de Mario, se tornando um dos melhores jogos para Nintendo Wii desde seu lançamento. Quando a Nintendo anunciou na E3 de 2009 que uma sequência estava sendo feita, o mundo gamer ficou a postos, na espera de mais uma obra-prima.

A princípio, Super Mario Galaxy 2 terá algumas inovações em relação ao original. A primeira anunciada pela Nintendo será a presença de Yoshi (e de suas versões coloridas) que voltará a servir de montaria para o encanador bigodudo. Yoshi, aliás, poderá ser inflado para flutuar por curtos espaços de tempo e também pode ser "atirado" junto com Mario de um planeta para outro.

SUPER MARIO GALAXY 2

Lançamento: 2010

Também podemos colocar na lista de novidades novos planetas, tais como um planeta da neve (talvez inspirado nas fases de neve do New Super Mario Bros. Wii?), um planeta "musical", com tambores e pratos de bateria, e até mesmo um planeta no formato da cabeça de Mario, com grama no lugar do bigode e do cabelo.

Super Mario Galaxy 2 será totalmente baseado na engine do primeiro jogo, o que pode fazer com que ele seja nada mais do que uma expansão do Galaxy original com gráficos levemente melhorados. Mas, tendo a equipe da Nintendo EAD Tokyo por trás (a mesma do inovador Donkey Kong Jungle Beat e do primeiro Galaxy), ficamos com expectativas de que esta sequência inove em mais aspectos do que apenas planetas e a presença de Yoshi.

Curioso para voltar a explorar a "Galáxia Mario"? Então trate de esperar. O jogo já está em desenvolvimento, mas deve sair apenas no final de 2010. Apesar da Nintendo não ter revelado mais detalhes, temos certeza que Super Mario Galaxy 2 será um dos grandes jogos do ano.•

Expectativa

Alta

Tanques que dão choque

Qual a graça de uma batalha se ninguém é prejudicado? Estes tanques de controle remoto possuem canhões e sensores laser, e quando um tanque leva um "tiro" do outro, seu controlador leva um choque. Recomendado para sadomasoquistas.

Preço: US$ 49.99
Onde encontrar: amazon.com

Despertador MP3

Se você curte objetos retrô, este despertador não pode faltar no seu quarto. Esta peça de museu disfarçada tem conexão por cabo USB e despertador em MP3. Nada que seu celular já não faz, mas com muito estilo.

Preço: US$ 24.95
Onde encontrar: x-tremegeek.com

DIVULGUE SEUS PRODUTOS AQUI: CONTATO@ARKADE.COM.BR

Cartão com Lâmpada

Este artefato no tamanho de um cartão de crédito é na verdade uma lâmpada. Quando a luz acabar, basta abrir a carteira calmamente e observar as pessoas impressionadas com sua astúcia.

Preço: US$ 2.84
Onde encontrar: dealextreme.com

Calendário Plástico Bolha

Algumas coisas na vida dão um prazer inexplicável. Uma delas é dar um head shot, outra é estourar plástico bolha. Este calendário possui bolhas que você estoura diariamente para marcar os dias que passaram. Agora vai ficar mais divertido contar os dias até o lançamento de Diablo 3.

Preço: US$ 19.99
Onde encontrar: perpetualkid.com

Monopoly Nintendo

Super Mario Party que nada, que tal jogar Mario em um tabuleiro de verdade? Esta versão do jogo monopoly traz toda a turma da Nintendo, incluindo Wario, Donkey Kong, Link e até a Samus. Chame seus amigos e tente a sorte neste produto licenciado oficialmente pela Nintendo.

Preço: US$ 39.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Real Football Manager Edition 2010

Se você um dia jogou Championship Manager para PC e International Superstar Soccer, você vai gostar de Real Football Manager Edition 2010. O jogo, produzido para Gameloft, é um jogo de manager no melhor estilo do CM, mas com diversas similaridades com ISS, como os gráficos e a interface de instruções para o time.

Graças a licença FIFPro, RFM2010 conta com mais de 200 times e 4000 jogadores licenciados. Se você estiver com alguma dúvida, RFM2010 conta com um assistente técnico, que pode ajudá-lo a tomar a melhor decisão. Dentro da interface de ordens, é possível estabelecer posicionamento do jogador, além de poder ver o ânimo dos jogadores. O jogo ainda conta com uma planilha de orçamento bastante detalhada, que mostra seus lucros e seus gastos.

Para ver os jogos, você pode tanto ver a partida acontecendo ou então em uma espécie de radar, que mostra onde os jogadores estão. Depois das partidas, você ainda pode acompanhar uma espécie de "jornal", que conta o resumo do jogo.

Se você curte um jogo de manager e está cansado de só ter Paciência ou Snake em seu celular, Real Football Manager Edition 2010 é uma boa opção para matar o tempo enquanto espera a consulta no dentista.

JAMES CAMERON'S
AVATAR
THE GAME
UBISOFT
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO:

FONTES LIMPAS DE ENERGIA

Na maioria dos países do mundo, o modelo energético é baseado no consumo de combustíveis fósseis, ou seja, petróleo, gás natural e carvão. O principal problema deste modelo é que os recursos não são renováveis e causam muitos danos ao meio ambiente, como a poluição atmosférica, causadora do efeito estufa. Para acabar com a depedência dessa energia, fontes alternativas de energia podem ser utilizadas. Conheça as principais fontes limpas de energia disponíveis hoje em dia:

Energia Solar

Os raios solares são diretamente transformados em energia através de placas que viram baterias. Os coletores térmicos em um lugar fechado aquecem a água, que, com pressão do vapor, movem turbinas ligadas aos geradores.

Desvantagens - Custo elevado e a dependência direta do incidência do sol

Energia Nuclear

É a energia que fica dentro do núcleo do átomo, que pode acontecer pela ruptura ou pela fissão do átomo. Ela gera um vapor, que sob pressão, faz girar turbinas que acionam geradores elétricos.

Desvantagem - Gera lixo atômico ou resíduos radioativos que são muitos perigosos aos seres humanos, podendo causar mortes, doenças e mutações (lembram do peixe de 3 olhos de Os Simpsons?).

Energia Eólica

É a energia mais limpa que existe. O vento faz girar hélices que movimentam turbinas e produzem energia.

Desvantagens - A dependência do vento, que é um fenômeno natural, faz com que ocorram interrupções temporárias por falta de vento, tornando o processo de produção mais lento.

Energia Hidráulica

Muito comum no Brasil, ela usa a força das águas através de usinas hidrelétricas. A pressão das águas movimentam turbinas que estão ligadas aos geradores de corrente elétrica. Devido à pressão, a água acumulada nas barragens é liberada e as turbinas giram.

Desvantagens - Inundação de áreas habitadas causando deslocamentos de populações e destruição da flora e fauna local.

Game Over

Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

Índice de parceiros nesta edição

Editora e Produções Interativas

Locaweb - www.locaweb.com.br

Espaço Z - www.espacoz.com.br

Ubisoft - www.ubisoft.com

NC Games - www.ncgames.com.br

Livrarias Curitiba - www.livrariascuritiba.com.br

Acesse também nosso blog com notícias e informações diárias, onde estaremos lançando promoções com prêmios exclusivos nos próximos meses. O endereço é **www.arkade.com.br**

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura